N°138

TOUTE
L'ACTUALITE
DU
MONDE ATARI !

4€ - Eté 2005

http://stmagazine.org

- Test de Inshape 3 et Zview
- Interview de Laurent Kermel (Bold)
- News logiciels, démos, jeux...

EDITORIAL

Ouf, nous allons pouvoir nous reposer un petit peu puisque c'est le dernier STMag avant les "vacances d'été", même si celles-ci sont encore loin d'être là ! En effet, après un STMag Hors Série harassant (mais passionnant), nous avons attaqué de suite avec le présent numéro et nous allons donc souffler un peu pour le n°139 qui sortira d'ici fin septembre. Le Hors Série spécial 20 ans rencontre un beau succès et tous les lecteurs semblent enchantés : tant mieux ça nous incitera à remettre le couvert pour les 20 ans du Falcon par exemple ! Le Hors Série est toujours disponible, alors n'hésitez pas, c'est un beau cadeau que vous ferez à votre ST (ça devrait faire plus plaisir à votre ST qu'à votre femme, c'est évident !).

L'actualité sur nos ordinateurs bat son plein. L'actualité logiciels et le monde des démos sont là pour en témoigner. Le calendrier des manifestations passées et à venir est lui aussi bien chargé, preuve que notre petit monde s'active toujours autant. Au menu de ce 138, nos rubriques habituelles telles Démos, Inshape, En Bref accompagnées de l'interview de Laurent Kermel (Bold) et de tests d'une série de petits jeux Gem signés Patrick Maury. ZView a enfin droit à son test, chose bien légitime puisque absent du dernier numéro de façon inopinée. Erreur réparée par un test conjoint signé Tmi et Strider. Remerciements encore une fois à toute l'équipe derrière STMag qui se met en quatre pour vous offrir (faut quand même faire l'effort de vous abonner hein !) de façon régulière et la plus rapprochée possible, un magazine répondant au mieux à vos attentes. La suite au prochain numéro ! Les fans de jeux vidéo alternatif pourront cependant patienter jusqu'à STMag 139 avec ReVival n°27 , à venir très bientôt !

RayXambeR

SOMMAIRE

ST-MAG n°138

ARTICLES	PAGES
En bref	p. 4 - 5
Démos	p. 6 - 10
Actualités logiciels	p. 11 - 16
Inshape 3	p. 17 - 18
Interview Laurent KERMEL (Bold)	p. 19 - 23
Zview	p. 24 - 26
Tests jeux	p. 26 - 28
Jaguar Connexion 2005	p. 29 - 32
Astuces	p. 33 - 34
Abonnement	p. 35

ST Magazine Nouvelle Génération n°138 - Printemps 2005. Prix : 4€. STMagazine est réalisé par l'association RayXambeR. Rédacteur en chef et président de l'association : Cyril Denis alias RayXambeR. Participants hyper-actifs : Paul Caillet, Stéphane Pérez alias Strider, Thierry Milood alias tmi, Pierre Thontat alias Rajah Lone, Godefroy de Maupeou alias GdM, Pascal Ricard dit « Rix », Didier Briel et Arnauld Chevallier. Et bien entendu Morgan Le Guludec alias Odie_one pour le maquettage de ce numéro. Merci à tous les ataristes et à tous les lecteurs assidûs de ST Magazine ! Et ça continue sur Internet :

http://stmagazine.org
http://www.revival.free.st

Rappelons que vous pouvez télécharger tous les logiciels dont nous parlons dans nos colonnes, à partir de notre site. Et profitez-en pour nous laisser un petit mot sur notre livre d'or, ça fait toujours plaisirs.

EDITORIAL STMag n°138

Couverture : photo d'Odie_one prise le samedi soir à la JC2005. Une enseigne Atari éclairant un MegaSTe

Toujours vivants

Le diskmag Alive 9 est disponible depuis janvier. Il s'intitule "Alive meets UCM" en raison d'un rapprochement avec Undercover Magascene. Le contenu reste le même au fil des numéros : comptes-rendus de coding parties, tests de jeux et de démos, interviews, etc. Deux éditeurs de musique soundchip sont fournis avec ce numéro : Musicmon 2.1 et Triplex.

DVD Atariscene 2003

Un double DVD contenant les vidéo de presque toutes les démos réalisées en 2003 est disponible. Plus d'infos sur *http://dvd.dhs.nu/*

Jeux vidéo

- L'un des jeux les plus attendus sur Falcon, H2O, est sur le point d'être disponible. Il s'agit d'un jeu de réflexion créé par le groupe Eko System. A l'heure où vous lisez ces lignes il sera certainement disponible sur *http://eko.planet-d.net/*
- Adam Klobukowski a porté la version SDL d'Another World et de Flashback. Si le premier existait sur ST, le second n'a jamais été porté sur nos machines. Il vous faudra un Falcon CT2 ou CT60 pour goûter aux joies des jeux de Delphine Software. De même, il a porté REminiscence 0.1.2, un jeu à la Flashback, mais vous aurez besoin de la version originale pour y jouer. Tout ceci est disponible sur *http://atari.gabo.pl/html/ports.html*
- Marc Gabard a mis son jeu Power4 Strikes Back dans le domaine public. Il ne fonctionne pas sur TT et Falcon. Le jeu et son code source se trouvent ici : *http://lst.laserforce.org/POWER4SB.zip*
- Penta est un jeu de taquin qui fonctionne du STF au Falcon, avec au moins 1 Mo de RAM. Disponible sur *http://home.tu-clausthal.de/~ifmar/ paradize/index.pl?Site=Games*
- Le groupe Foundation Two a réalisé son jeu de réflexion, Ausbruch. Pour Falcon uniquement : http://www.foundationtwo.de/
- La version CD de Sheer Agony est disponible sur le site web de Logitron : *logitron.atari.online.fr/liste.htm*
- L'auteur du jeu Bold, Laurent Kermel, propose des nouveautés

sur son site concernant Bold : un manuel mis à jour, des captures d'écran et surtout les plans de chaque niveau. L'adresse : *http://www.geocities.com/lkermel/new/main.htm*

Projet EtherNat

En février, le groupe Nature a réussi à faire fonctionner l'interface réseau, à la vitesse de 1 Mo/s. Il serait possible d'aller plus vite grâce au signal d'interruption de la carte, au lieu d'utiliser l'interruption système de 200 Hz. Cependant, Nature a découvert avec l'aide de Rodolphe qu'il existe un bug dans la puce ABE de la CT60. A ce sujet, Rodolphe explique sur son site (*http://www.czuba-tech.com*) comment remédier à ce problème. Le 24 avril, les canaux USB fonctionnent enfin et reconnaissent le matériel branché dessus.

CT63 : dernière fournée

Rodolphe Czuba propose une troisième (et dernière ?) fournée de CT60, rebaptisée CT63. C'est une version économique de la CT60 : le processeur est soudé sur la carte et il n'y a ni sonde ni accélération de la carte mère. Son prix est de 230 euros, ventilateur et radiateurs inclus. Rodolphe a besoin d'avoir 40 commandes pour que la CT63 parte en production : *http://www.czuba-tech.com/*

Do you speak english?

Il existe une version anglaise du site web de Logitron : *logitron.atari.online.fr/english/*

Titus Interactive en liquidation judiciaire

En janvier dernier, Titus a annoncé sa liquidation judiciaire, ainsi que celle de ses filiales. Les ataristes se rappelleront de titres tels que la série des Crazy Cars ou encore Prehistorik Man.

Projet Coldfire

Peu d'informations filtrent à son sujet. En décembre 2004, dans un communiqué, les responsables ont assuré que le développement de la carte est toujours en cours. Toujours selon eux, une documentation technique sur le prototype devrait voir le jour prochainement.

CeCILL : licence française de logiciel libre

La fameuse licence GPL est beaucoup utilisée dans le monde du logiciel libre, mais elle ne correspond pas tout-à-fait au droit français. Dans le but d'apporter une meilleure sécurité juridique, trois organismes publics (le CEA, le CNRS et l'INRIA) ont élaboré une licence très proche de GNU GPL mais compatible avec le droit français : CeCILL. Toutes les infos pratiques se trouvent sur *www.cecill.info*

Strider (sperez@free.fr) - Avec l'active participation de Paul Caillet

DEMOS

Une rubrique démos qui nous revient en pleine forme après une absence due à un manque de nouveautés. La fin de l'année 2004 était riche en événements : Unconventional, Paracon 6, Outline 2005, ce ne sont pas les coding parties qui manquaient. Nous verrons les productions sorties à l'occasion de la dernière Outline et des 10 ans du site web de DHS.

Atari-Forum demo

Cette mégadémo fut réalisée par les habitués de l'Atari-Forum (*www.atari-forum.com*). Une démo artisanale, conçue par des non-spécialistes, parfois même par des débutants. Ici, pas de grosses pointures comme Checkpoint, Dune ou DHS. Le seul objectif étant visiblement de se faire plaisir et non pas de transcender les meilleures démos ST.

Le *main menu* de la démo

Après une petite intro, on trouve un main menu, comme au bon vieux temps. Les écrans de la démo forment un tout hétérogène, la plupart sont assez "oldschool" dans la mesure où les rasters et les scrolltextes pullulent. Cette mégadémo n'est pas sans défauts, par exemple le main menu ne fonctionne pas sur mon 1040 STF. De même, quel dommage de voir des graphismes rippés ou convertis en 16 couleurs à la va-vite, ce ne sont pourtant pas les bons graphistes qui manquent sur ST. Même chose pour les musiques, déjà entendues des milliards de fois ailleurs.

Cependant, nous sommes en présence d'une sympathique démo, à regarder pour son côté atypique. Elle nous transporte quinze ans en arrière, avec ses

smusiques exemptes de id-sound, ses graphismes funs et bien formés, ses rasters frais et bigarrés. Quelques écrans sortent du lot : celui de Cerebral Vortex, qui offre quatre démos en une, celui de Tobé qui exploite le blitter du STE et bien sur les démos psychédéliques de Solo2.

Programmation	★★★☆☆
Graphismes	★★★☆☆
Musiques	★★★☆☆
Design	★★★☆☆
Fluidité	★★★★☆
Originalité	★★☆☆☆

Beams

Cela faisait depuis l'EIL 2003 qu'on l'attendait. Voici enfin la toute dernière démo Falcon de TSCC, une démo un peu particulière puisqu'elle ressemble à un clip vidéo. La musique techno, de type acid house, se mélange bien avec le design visuel. Elle est chantée par Lotek Style, le musicien de TSCC. Les paroles de la chanson s'affichent à l'écran, ce qui est très pratique pour les amateurs de karaoké !

Beams are gonna blind me...

Techniquement, c'est d'un très bon niveau. La 3D n'est pas un modèle de rapidité mais n'oublions pas que c'est le 68030 qui s'occupe de tous les calculs, le DSP étant monopolisé pour décoder la musique au format MP2. Sur CT60, la démo est bien plus fluide. Le design est également très bon, les effets sont parfaitement synchronisés avec la musique.

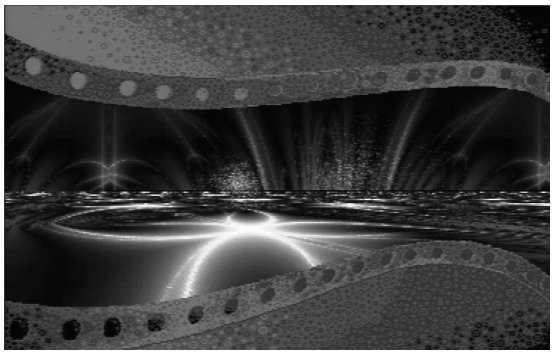
En écoutant les paroles, on trouve des références au "Neuromancien" de William Gibson. Très largement inspirée de l'univers cyberpunk, cette démo rend hommage à ce courant de la science-fiction né dans les années 80. A ce sujet, je vous recommande chaudement de voir les films "Johnny Mnemonic" ou "Blade Runner".

Programmation	★★★★☆
Graphismes	★★★★☆
Musiques	★★★★★
Design	★★★★★
Fluidité	★★★☆☆
Originalité	★★★★☆

Ten year anniversary onlinecompo

C'est le nom du concours organisé par le site *www.dhs.nu* à l'occasion de ses 10 ans. Il n'y avait pas de thème précis et le concours était ouvert à trois

catégories : intros 96 Ko, graphismes et musiques. La participation était élevée : 10 intros (dont une intro Jaguar non terminée à temps), 20 musiques et 20 graphismes. Il y eut 35 votants, chacun devant attribuer une note entre 1 et 10 à chaque production.



An Eskimeau Experience sur CT60

Commençons par les intros. "An Eskimeau Experience" de DHS est arrivée à la première place (267 points). Elle ne fonctionne que sur CT60 et propose de jolis effets graphiques ainsi qu'une musique soundchip 100% Falcon. La seconde intro s'appelle "First Step" (259 points) et ne fonctionne que sur STE. Bien qu'il s'agisse du premier écran en assembleur de Tobé, le résultat est très bon. Une seconde place amplement méritée, donc. La troisième marche du podium revient à "Dazed" d'Evolution (251 points), une intro très technique mais manquant cruellement de design. Il semble que beaucoup de démos CT60 sont fâchées avec le design, il reste du chemin à parcourir avant d'atteindre la qualité des démos Amiga, par exemple.

First Step, uniquement sur STE

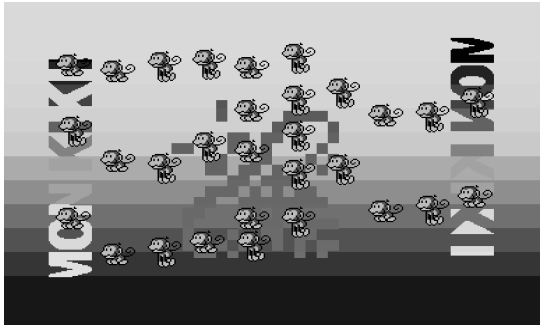
Côté graphismes, C-Rem l'emporte haut la main avec 292 points, devant Edo (260 points) et Bear (244 points). En revanche, côté musiques, la lutte était serrée et tout s'est joué à quelques points près. En première place nous trouvons Timbral (261 points), suivi par 505 (260 points) puis Floopy (258 points).

"Aliene" par C-Rem

C'était un concours particulièrement riche en productions. Notons que les résultats se trouvent dans une petite démo de très bonne facture sortie à l'occasion. Le lien pour télécharger les productions et les résultats : *http://dhs.nu/scene_compo_ten_year.php*

Outline 2005

Cette coding party hollandaise s'est déroulée pendant le week-end de Pâques. Pas de grosses productions, comme lors des Error in Line, mais beaucoup d'intros et de bootsecteurs. Plus précisemment, 6 bootsecteurs, 2 intros Falcon CT60 et 1 intro ST (il s'agit d'intros 4 Ko). Cette dernière est arrivée à la troisième place, elle s'intitule "Mon Kiki c'est le Kiki de tous les Kiki" et elle est l'oeuvre des "Frenchies" et de gwEm.



Mon Kiki c'est le Kiki de tous les Kiki

La première place de la catégorie intros revient à DHS avec "Episode 666", une production très technique réservée aux possesseurs de Falcon, de préférence avec une CT60 en raison de la complexité des objets 3D. "Scape 4" du groupe Lineout est arrivée à la seconde place, il s'agit du survol d'un paysage désertique programmé par Earx pour la CT60. On se déplace à l'aide du clavier.

Mr Pink (Reservoir Gods) et CiH (Alive)

Frost, Chuck et C-Rem

Coding Parties

Un calendrier particulièrement chargé cette année ! Il est un peu tard pour annoncer la HunoParty 3 (4 et 5 juin sur Dijon), à propos de laquelle vous trouverez un compte-rendu dans le prochain STMag. Cependant voici la liste non-exhaustive des rassemblements à venir :

- L'Assembly 2005 se déroulera du 28 au 31 juillet à Helsinki, Finlande : www.assembly.org
- La Slach Party 6, la seule party où l'on casse des ST (rancunier, moi ?), à côté de Bordeaux : *www.slach-party.net/*
- La M.A.I.N. 01 est une toute nouvelle coding party marseillaise, prévue du 15 au 18 septembre : *www.cybernostra.net/10*
- A la surprise générale, la Saturne Party est de retour après de longues années d'absence. La sixième édition aura lieu les 21-22-23 octobre 2005, à Melun : http://www.saturne-party.com/
- Pour finir en beauté n'oublions pas l'Alchimie 5 du 29 au 31 octobre à Tain L'Hermitage : *www.boingattack.org/alchimie5/index.html*

Strider (sperez@free.fr)
Crédits photos Outline : Tinker

Publicité ST Magazine HS 20 ans Atari ST

Et oui il est disponible !

Il est au format A4 et comporte plus de 60 pages ! Son prix est de 9 euro, port inclus. Il ne peut donc être pris en compte dans votre abonnement.

Ces pages seront bourrées à craquer sur tout ce qui touche et a touché de près la gamme Atari ST depuis un beau jour de 1985.

Cela a demandé à notre équipe de longs mois de recherches, d'informations, de rédaction d'articles, de recoupages d'informations pour aboutir à un sommaire des plus complets et des plus détaillés possibles.

Nous espérons que vous apprécierez à sa juste valeur ce travail autour de vos machines préférées.

Comme toujours le règlement est à faire à l'ordre de Association RayXambeR et est à renvoyer à l'adresse habituelle ***http://stmagazine.org***

Nouvelles versions

ARAnyM 0.9.0 final (émulateur)

D'après ses auteurs, cette nouvelle version est suffisamment stable pour convenir aussi bien aux développeurs d'applications qu'aux développeurs de systèmes d'exploitation. Disponible pour Linux, Mac OS X et Windows sur *aranym.atari.org*

SainT 1.99d (émulateur)

Une mise à jour qui corrige quelques soucis avec le soundchip. La version 1.99c intégrait la gestion du processeur clavier de l'émulateur FAST. A quand la version 2.0 ? L'adresse : *leonard.oxg.free.fr/SainT/SainT199dSelfExtract.exe*

AtarICQ 0.164 (client ICQ)

Les nouveautés : des modifications dans l'interface utilisateur et une réécriture des routines de traitement des messages. A télécharger sur *www.ataricq.org*

AtarIRC v2.01 (client IRC)

Une timide mise-à-jour qui permet de trier la liste des pseudos. Disponible sur : *www.bright.net/~gfabasic*

Studio Son 2.08 beta (édition sonore)

Ses sources ont été récupérés par Yvan Doyeux. Il a ajouté une fonction de filtrage et compte s'attaquer à l'optimisation du code et à la gestion des erreurs. Le lien vers l'archive : *doyeuxyvan.free.fr/studioson/std208b/STD208B.ZIP*

GEMlib 0.43.4 (librairie système)

Selon son auteur, cette version apporte de quoi exploiter les nouveautés de MyAES et XaAES. Disponible sur http://arnaud.bercegeay.free.fr/gemlib/

MyAeS0.67 (extension système)

Cette nouvelle version corrige beaucoup de bugs et permet de faire fonctionner davantage de logiciels. Elle apporte deux nouveaux windframes, de nouvelles fonctionnalités grâce au bouton droit de la souris, un fond de bureau universel. Disponible sur *http://myaes.free.fr/*

A noter que François Le Coat en a profité pour mettre à jour l'image d'amorçage pour ARAnyM, elle se trouve ici : *eureka.atari.org/xa-my-aes.zip*

Eureka release d'avril (grapheur et modeleur)

Eureka fête ses neuf ans et est désormais compilé avec GCC 3.3.3. grâce au travail de Zorro. A télécharger ici (version tous Atari) : *eureka.atari.org/eurka504.zip*

CT60 Software Package 1.03a (utilitaire système)

Cette version supporte le générateur d'horloge programmable fabriqué par Rodolphe. Elle est disponible avec sa documentation sur http://ct60conf.atari.org/

HighWire 0.2.5 (navigateur web)

Beaucoup d'améliorations : un nouveau parseur CSS, davantage de mots-clés reconnus, un meilleur rendu pour certains éléments (comme les tableaux). On en parle plus bas dans la section "Vite vu". Le site officiel : *http://highwire.atari-users.net/*

Zweather 1.0 final (gadget)

On en parle également dans "Vite vu". Zweather supporte maintenant la pile STing et ne plante plus sur des partitions TOS classiques. A télécharger sur *http://zorro.arcadia-crew.com/*

Persistence Of Vision 3.1g (raytracing)

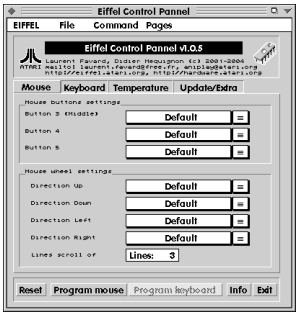
Si le lancer de rayons vous fascine, cette version compilée avec GCC 3.3.3 est disponible sur le site de François Le Coat : *http://eureka.lutece.net/*

Codecs vidéo

François Le Coat, qui est décidément très prolifique ces temps-ci, nous informe que des codecs MPEG et FLI/FLC compilés avec GCC 3.3.3 sont disponibles sur son site : *http://eureka.lutece.net/*

TinyGL 0.45 (librairie)

La librairie dynamique Gem (LDG) TinyGL a été compilée avec GCC 3.3.3 par le non moins dynamique François Le Coat. Inutile de vous redonner son adresse ;-)



Eiffel 1.10 (pilote)

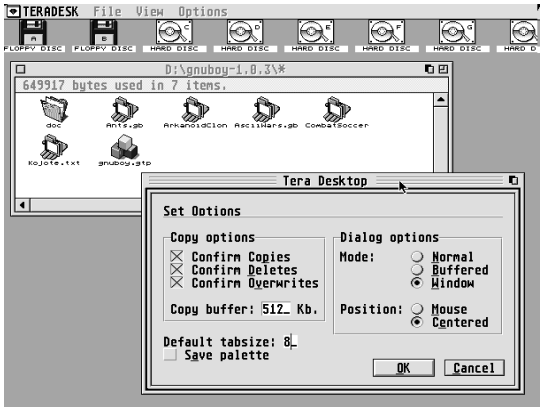
Eiffel lit la température grâce à un cookie et utilise les capacités de l'afficheur LCD, à savoir les touches multimédia (volume, lecture, pause, stop, suivant, précédent). La prochaine version d'Aniplayer bénéficiera de ces nouveautés. Que les possesseurs de l'Eiffel se ruent sur

zcodeclib (librairie)

Cette librairie permet d'utiliser facilement les codecs de Zview. Disponible pour GCC 2.95 et plus sur *the.zorro.free.fr/misc.html*

TeraDesk 3.50 (bureau alternatif)

Une liste impressionnante de mises à jour et de corrections pour cette toute nouvelle version. A (re)découvrir sur *solair.eunet.yu/~vdjole/teradesk.htm*



Zview beta 5 (visualiseur)

Cette version apporte des améliorations au niveau des codecs, un mode plein écran, la lecture des images Degas compressées, etc. Vous trouverez un test complet quelque part dans ce numéro (cette-fois ça sera pour de vrai). A télécharger sur *the.zorro.free.fr/zview.html*

ST-Sound open source (émulateur soundchip)

L'auteur de Saint a décidé d'ouvrir le code de ST-Sound au public. Il s'agit d'un utilitaire pour rejouer des fichiers YM sur un PC sous Windows. Le code source est disponible sur *http://leonard.oxg.free.fr/*

HypView 0.35.1 (utilitaire)

Quelques améliorations pour ce clone de ST-Guide, telles que la sauvegarde des dix fichiers d'aide préférés. L'adresse : *http://www.donzé.ch/atari/software/hypview.php*

Vision et Fractals open source (graphisme)

Les sources de ces deux logiciels de Jean Lusetti sont disponibles pour quiconque voudrait les améliorer. L'adresse : *http://vision.atari.org/*

Kronos 1.71 (benchmark)

Une mise à jour mineure qui corrige quelques bugs : *olivier.landemarre.free.fr/gem/kronos/*

Hatari 0.60 (émulateur)

Pas de grandes nouveautés, seulement des corrections. Il est disponible pour Linux, BSD, BeOS et Mac OS X à cette adresse : *hatari.sourceforge.net*

Vite vu

HighWire 0.2.5

En raison de ses mises à jour fréquentes, HighWire est présent dans presque tous les

numéros de STMag. Il est le seul navigateur à être développé à l'heure actuelle. WenSuite 3 ne sortira jamais, soyons lucides. Adamas est dans les choux et CAB est abandonné depuis bien longtemps. Bien qu'il ne soit pas complet, loin de là, Highwire est utilisable pour surfer sur le web. L'interface GEM est rudimentaire, mais fonctionnelle. Les améliorations des dernières versions sont visibles dans le menu "Options" : on peut désactiver les cookies, les images et les CSS. A ce sujet, le parseur CSS a bien évolué, mais il n'est pas encore complet : certains sites ne s'affichent pas comme ils le devraient.

La page d'accueil de Free en 16 couleurs

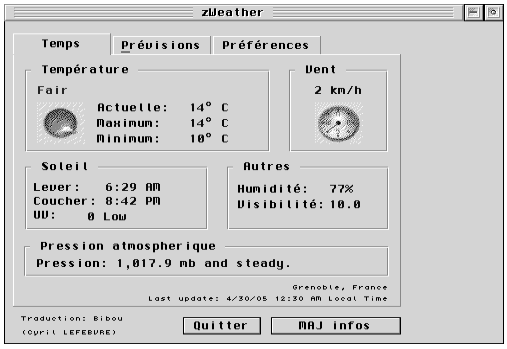
Sur quelle configuration fonctionne HighWire ? Il a besoin d'un système alternatif tel que MiNT ou MagiC. Il supporte les deux couches TCP/IP les plus répandues, à savoir Sting et MiNTnet. Il fonctionne sur un simple ST, au détriment de la vitesse. Sur un Falcon équipé d'une CT60, c'est du pur bonheur, l'affichage est très rapide. Le tramage des images ne laisse pas indifférent, certaines personnes préfèrent celui d'Adamas. Petite astuce pour ceux qui utilisent MiNT : lorsque vous souhaitez télécharger un fichier, je vous conseille d'utiliser la commande wget de la console. En effet, la gestion des téléchargements dans HighWire est assez spartiate. Avec wget, vous verrez une barre de progression, le temps de téléchargement et le débit en Ko/s.

HighWire avance lentement mais sûrement. C'est un logiciel prometteur, avec une équipe de développeurs bénévoles dont l'objectif est d'en faire le meilleur navigateur sur Atari. C'est ambitieux et le chemin sera long avant de pouvoir accéder aux pages sécurisées et au JavaScript. HighWire est disponible gratuitement avec ses sources sur *http://highwire.atari-users.net/*

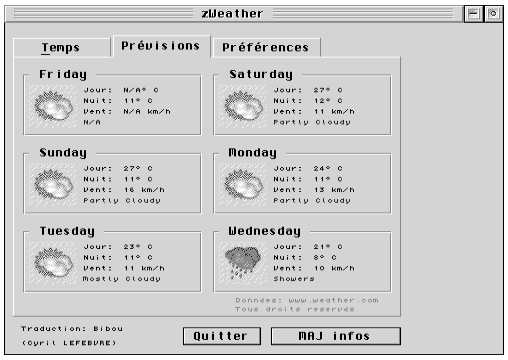
Zweather 1.0

Zweather est un bien curieux logiciel. Il fournit beaucoup d'indications sur les conditions météorologiques de la semaine dans la plupart des grandes villes du monde. C'est un logiciel

gourmand en ressource puisqu'il vous faudra au moins 2 Mo de mémoire libre, une connexion à internet, NVDI et un système alternatif récent (MiNT ou MagiC). Au niveau de la pile TCP/IP, Sting et MiNTnet sont reconnues, pas de jaloux. Zweather a besoin de se connecter à Internet pour interroger une base de données.



La première chose à faire est de récupérer le code de la ville qui vous intéresse et de l'entrer dans l'onglet Préférences. Seules les grandes villes sont concernées, pas de chance pour ceux qui habitent à Brie-Comte-Robert, il vous faudra donner le nom de la ville la plus proche. Heureusement, Cyril Lefebvre, qui a traduit le logiciel en français, fournit une liste de codes. Fébrilement, je cherche Grenoble... non, la ville n'y est pas. La liste ne contient que les plus grandes villes françaises mais aussi des patelins de seconde zone comme Saint Etienne, le fief du rédac'chef ;-) (NDLR : la bave du crapaud n'atteint pas la blanche colombe, petit scarabée !) Tant pis, il me faut chercher sur l'Internet. Zorro (l'auteur du logiciel, hein, pas le type masqué sur son cheval noir) (NDLR : qui te dit qu'il n'est pas masqué et qu'il n'a pas de cheval noir lui aussi ?) nous indique qu'il faut se connecter sur www.weather.com et rechercher cette ville. Allez, comme je suis gentil, je vous donne le lien exact : http://www.weather.com/search/enhanced? (n'oubliez pas le "?"). On peut choisir l'intervalle de la mise à jour et le type d'unités, métriques ou impériales (au cas où il y aurait des masochistes ou des anglais). D'un geste souple on clique sur "MAJ infos" et, ô merveille de la technologie, les infos sur la ville choisie s'affichent dans les onglets Temps et Prévisions.



L'onglet Temps est particulièrement intéressant. Une icône montre l'état du ciel à l'heure actuelle.

Suite ACTUALITE LOGICIELS

On peut lire la température, la vitesse du vent, l'indice ultra-violet pour choisir la crème solaire qui va bien, le taux d'humidité, la pression, etc. Quant à l'onglet Prévisions, il donne les tendances de la semaine. J'ai comparé les données avec celles de Météo France, ça semble concorder. Pour en revenir au logiciel, c'est un gadget qui n'est pas indispensable mais qui peut rendre de fiers services. Il est gratuit et ses sources sont disponibles (licence GNU GPL).

TéléchargezZweather sur : *http://zorro.arcadia-crew.com/*
Et sa traduction en français sur : *membres.lycos.fr/bibouatari/trad.htm*

Strider(sperez@free.fr)
Avec l'active participation de Paul Caillet

LE magazine 100% jeu vidéo alternatif/classicgaming ! On pourrait même parler de "multigaming" tant le nombre de machines traitées est impressionnant. C'est bien simple : entre les consoles qui ont encore une actualité Dreamcast, NeoGeo, Vectrex, Intellivision, Colecovision, Nec PcEngine, MegaCD CDi, Atari 2600, Jaguar, Lynx, GP32, ...) et toutes les autres qui ont encore plein de richesses à partager (Saturn, N64, Super Famicom, Famicom, GameGear, Megadrive, Pc-FX, Super Cassette Vision, Virtual Boy, ...), il y a de quoi dire.

Chaque numéro de ReVival contient son poids en informations exclusives, tests des dernières nouveautés, tests d'anciens titres, historiques détaillés, dossiers divers, interviews de personnalités actives du jeu vidéo alternatif, de rubriques spécialisées (Dreamcast, programmation, coin du collectionneur, ...), une rubrique vaste consacrée aux consoles portables (de la Microvision à la GP32 en passant par la N-Gage, la Lynx, la gameGear, la WonderSwan, la NeoGeoPocket, ...).

Bref, pour tout passionné de jeu vidéo, quel qu'il soit, ReVival est assurément la publication à lire ! Et elle existe depuis fin 1997, longévité assez incroyable dans le monde des fanzines. Un numéro par saison donc 4 par an en moyenne ! Tout ça pour seulement 16 euro port inclus. Ne pas oublier l'adhésion de 1 euro obligatoire à notre association RayXambeR, merci (elle est inutile si vous avez déjà cotisé pour ST Magazine).

Toutes les infos (comment commander, anciens numéros, forum, hors série Nec et Atari, ...) sur notre site ***www.revival.free.fr***

Les anciens numéros sont toujours disponibles. Tarifs avantageux selon quantité. Nous contacter.

MODÉLISATION AVEC INSHAPE 3 (partie 1)

Voici un article condensé sur la modélisation avec Inshape 3, ou comment jouer avec les formes de bases afin d'obtenir une variété de formes 3D en changeant simplement quelques paramètres numériques.

1- Promenons nous dans …

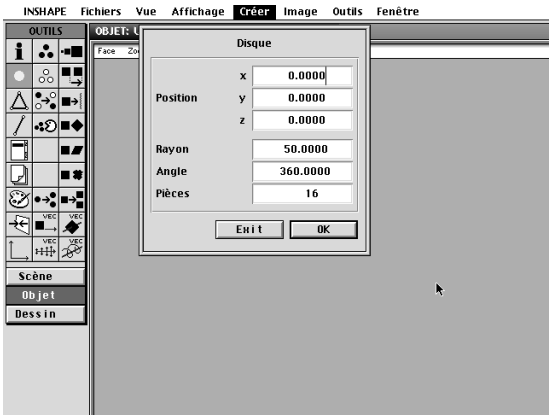
Lancer InShape et rendez-vous dans l'éditeur d'Objet pour une petite promenade dans la forêt de la modélisation 3D basique. Tout d'abord, nous rappellerons quelques principes de base. Le modeleur d'InShape 3 (versions 1 et 2 également) est un modeleur exclusivement polygonal. Polygonal signifie que les objets sont constitués de points situés dans un espace cartésien caractérisé par les fameux trois axes X,Y,Z. Ces points sont reliés par des segments qui déterminent alors des plans. Les lois de la géométrie étant ce qu'elles sont, un plan est donc constitué de trois points (situés dans un même plan spatial, sinon cela ne marche pas) et de trois segments. On obtient alors un plan en forme de triangle qui est la formalisation géométrique irréductible d'un plan (un carré est réductible, puisqu'il peut se diviser en triangles, tandis qu'en divisant des triangles on obtient toujours des … triangles).

Voilà pour la partie « cours de base de géométrie ».

2- Cas d'école: Le DISQUE

Voyons un cas concret en se rendant illico presto dans l'éditeur d'objet et en cliquant sur le menu <Créer> où nous découvrons les objets basiques disponibles (boîte, disque, cylindre, tube, cône sphère). Sélectionnons DISQUE.

La boîte de paramétrage suivante s'ouvre :



Boîte de paramétrage de l'objet disque

Un disque est donc un objet 3D circulaire sans épaisseur, une surface plane ronde.

Position -> position du centre du disque dans le repère absolu X,Y,Z (X,Z formant le plan horizontal et l'axe Y définissant la hauteur verticale).

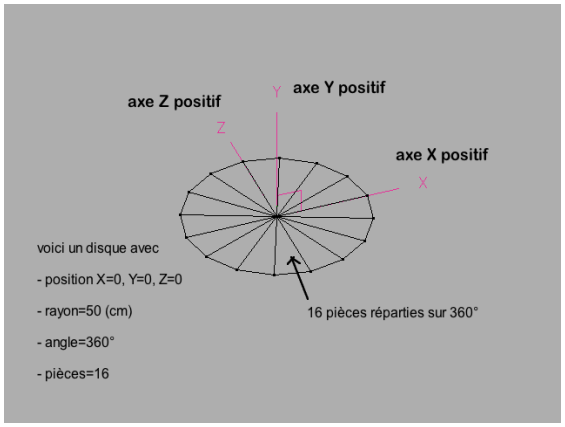
Rayon -> longueur du rayon.

Angle -> angle du rayon formant le disque. Pour 360° on obtient un disque complet. Pour 180° on obtient une moitié de disque, etc …

Pièces -> indique le nombre de pièce (ou quartier, ou morceau, …)

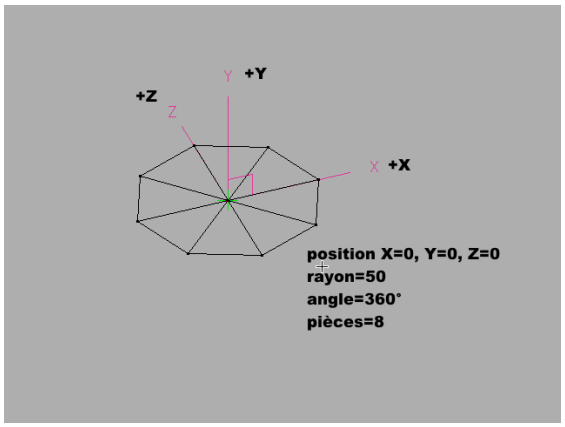
composant le disque à répartir suivant le paramètre Angle.

Faisons varier le paramètre Pièces :

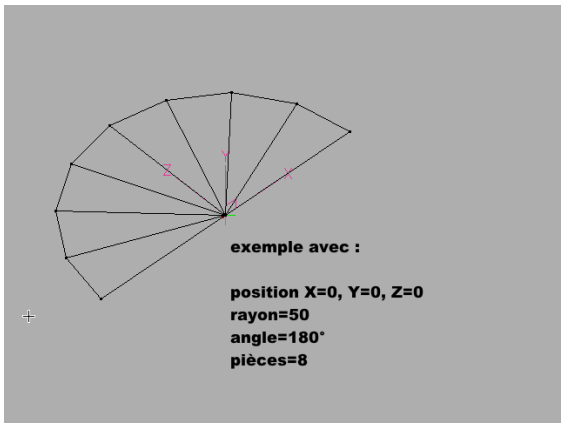


Disque avec Angle=360° et Pièces=16

Faisons varier le paramètre Angle :

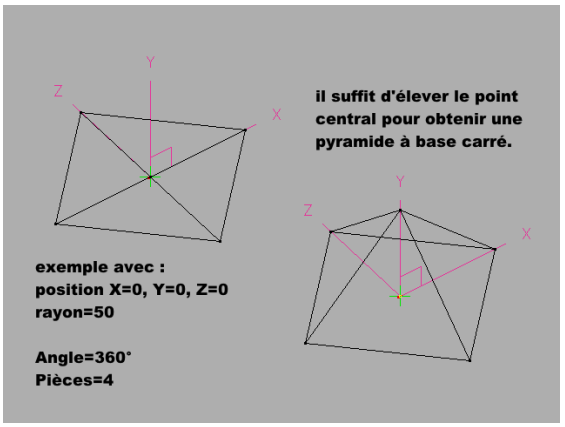


Disque avec Angle=360° et Pièces=8



Disque avec Angle=180° et Pièces=8

Avec les exemples ci-dessus illustrés, on comprend bien la variété des formes pouvant être très rapidement modélisées uniquement en agissant sur les paramètres Angle et Pièces. Par exemple, avec Angle=360° et Pièces =4 on obtient une surface carrée composée de quatre pièces avec un point central. En élevant uniquement le point central en hauteur suivant l'axe Y, on obtient une jolie pyramide à base carrée.



Disque avec Angle=360° et Pièces=4

4- Conclusion

Ces exemples illustrent comment utiliser les objets de base pour obtenir rapidement d'autres formes basiques. En utilisant son « imagination géométrique » on peut obtenir tout un tas d'autres objets 3D à partir du cube, de la sphère, etc …

Contact email : frederic.bs@free.fr
Site InShape 3 : inshape.lutece.net

Frédéric Boudet et RayXambeR

Interview Laurent Kermel

1) Présentes-toi pour commencer, histoire de savoir qui se cache derrière ce talentueux personnage.

Et bien, je m'appelle Laurent Kermel et je suis né en 1973. Je suis tombé dans la marmite informatique très jeune, vers 11 ans je crois. J'ai aussi toujours adoré le dessin et au début je voulais devenir illustrateur, ou dessinateur de bandes dessinées... J'ai fait mes premières dents sur un IBM PC monochrome. Pas de carte graphique et un processeur tournant à un éblouissant 1 Mhz ! Enfin, tout cela me passait largement au-dessus de la tête à l'époque, j'avais 11 ans et j'ai commencé à écrire mes premiers jeux à cette période. Les magazines informatique dans les années 80 offraient souvent des programmes à taper et j'ai appris le Basic de cette façon, sans oublier l'aide inestimable de mon père. Comme tu peux t'en douter, mes premiers jeux étaient très simples. J'ai encore une disquette avec tous mes anciens jeux dessus, j'espère pouvoir y jeter un coup d'oeil un jour... Enfin, laissons de coté cette larme de nostalgie, quelques années plus tard, le lourd et imposant IBM fût remplacé par un Atari 520 ST, et c'est la que les choses ont vraiment commencé !

J'ai maintenant la trentaine et j'habite en Californie où je travaille dans l'industrie du Cinéma et de l'image de synthèse. Je continue encore à dessiner et programmer.

2) Bold, c'est toi qui est l'auteur de ce jeu de 1989 ?

On ne peut rien te cacher. Bold est en effet mon bébé. Il est loin d'être le seul jeu que j'ai développé pour l'Atari ST, mais il est l'un des seuls jeux de tir. J'adore ce genre et j'ai vraiment bataillé à l'époque pour faire un shoot en Basic GFA. Il y a eu plusieurs tentatives mais Bold est le plus réussi...

Je crois… C'est amusant parce que la première version de Bold avait un scrolling vertical ce qui était techniquement plus facile a faire. Mais à cause d'autres problèmes j'ai laissé tombé. Puis une nouvelle version vu le jour (très similaire a celle maintenant disponible sur le Net), les graphismes étaient moins bien, le système des power-ups avait quelques problèmes et puis je n'utilisais pas de sons digitalisés et c'est cette version qui date de 1989. . Je pense que j'ai entièrement retravaillé les graphismes en 1992 (le premier design du vaisseau de Bold ressemblait plus à un avion de chasse et peut-être encore vu sur la page de présentation).

La version maintenant disponible sur le Net date de 2004 et est en fait la version de 1992 traduite en anglais.

3) Reprendre un jeu pas terminé, est-ce très difficile à faire ?

Tu ne crois pas si bien dire. Ca a été cependant plus facile que prévu, c'est hallucinant ce que le cerveau humain peut se rappeler. Au début j'ai même eu de vieux réflexes qui sont revenus, comme certains racourcis clavier ou la façon de compiler un programme en GFA. Pareil pour le code, je peux te dire qu'à l'époque l'idée de commenter mes lignes de codes était le dernier de mes soucis. Et ce coté-là a été difficile, il a fallu que je décortique mes lignes de code pour savoir ce que j'avais bien pu vouloir dire à l'époque, et oui, ça remonte déjà a 15 ans, et quelques fois même plus…

4) Les bruitages de Bold sont digitalisés, mais que dit le personnage entre chaque niveau ? Sa voix est un peu saccadée.

Ah ! Ah ! Et bien je vais peut-être te décevoir, mais en fait... il ne dit rien de spécial. Ce sont des samples (ou bruitages) que je réorganise aléatoirement juste pour l'ambiance. La version originale de Bold n'avait rien et il me fallait quelque chose pour rendre la partie entre chaque niveau un peu plus intéressante, du moins du point de vu sonore. Et puis un jour j'ai pensé à ça. Pour la petite histoire, j'avais reçu un échantillonneur Microdeal pour mon anniversaire et je pense bien que c'est ma voix qu'on entend quand il parle. Cela m'est arrivé plusieurs fois de faire mes bruitages moi-même…

5) Est-ce que le pad Jaguar / Falcon peut être utilisé avec Bold ?

Alors là tu m'en bouches un coin, j'avais jamais pensé à celle-là. Bold utilise principalement la souris, peut-être que si il existe un trackball ou un joystick analogique qui peuvent être branchés sur le port souris ça doit marcher.

6) Aurais-tu tout à fait entre nous, quelques codes miracles pour assouvir notre curiosité ?

Il y a en effet quelques codes miracles dans Bold. Le plus utile est celui qui rend invulnérable. A la fin de chaque niveau, quand tu rencontres le marchand (tu sais, le gars qui parle pour rien dire) tu peux rentrer au clavier "CHEATMODEPLEASE" puis 'Enter'. Un module s'appelant 'Cheat Mode' sera alors disponible à la vente pour 2000 Cr.

7) Dans l'univers Atari les jeux récents ne sont pas toujours au niveau de la grande époque, mais ils sont gratuit, comment trouves-tu la motivation pour continuer ?

On ne peut pas dire que je ne continue vraiment... je dépoussière certains de mes vieux titres car je me dis que ce serait vraiment dommage qu'ils soient perdus. Ca faisait un moment que j'y pensais, peut-être depuis la première fois que j'ai essayé un émulateur Atari ST sur PC, vers 1997 (c'était Pacifist si je me souviens bien). Ca m'a pris un moment de convertir toutes mes disquettes de l'époque en images ST (Il y en avait plus de 200 !). Et puis c'est l'année dernière, pour mes 30 ans, que j'ai réalisé qu'il fallait vraiment que je fasse quelque chose. Et voila !

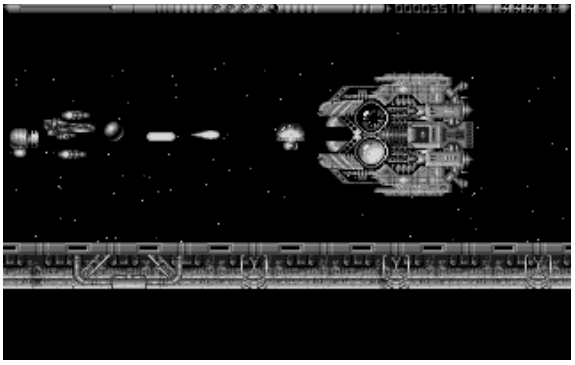
8) Un autre titre est présenté sur ton site, Malstorm, quel est ce jeu ?

Malstorm est un de mes 'concept' de jeu préféré (avec mon projet 'Beagle' de recherche sur les vies artificielles sur ST), et il n'est vraiment qu'au stage de prototype. C'est un jeu dans la lignée d'Elite ou Sundog. Mais ici l'univers visité est vraiment infini. Tout est venu du fait que je ne pouvais pas vraiment profiter de mes jeux... Je m'explique, quand tu écris ton propre jeu, tu en connais tous les recoins, tous les détails et il est vraiment difficile de l'apprécier.

C'est pour ça que j'ai essayé de créer des jeux aléatoires ou même moi pouvais jouer et être surpris par leur contenu. Malstorm est un projet que je continue encore aujourd'hui à explorer sur PC, j'ai même des tests où il est possible de se promener à la surface des planètes et tout ça en 3D…

9) Est-ce que tu as d'autres programmes en réserve ?

Oh oui ! J'ai presque fini de fignoler Wiliness 3 et il devrait être disponible bientôt. C'est un jeu dans la lignée de Dungeon Master. Lui aussi n'est pas fini, mais les 5 ou 6 premiers niveaux sont entièrement jouables. Je pense que j'ai dû faire une trentaine de jeux au total, mais tous ne sont pas jouables. La première étape sera de réparer les derniers bugs de certains jeux et de les sortir. Dragoon Twins est le prochain sur ma liste aprés Wiliness 3, c'est un genre de Bubble Bobble, ou Don Doko Don. Certaines personnes m'ont même demandé de rendre les graphismes et le code publics, et je crois que c'est une bonne idée et c'est quelque chose que je ferais sûrement dans le futur.



10) Il nous manque des programmes sur Atari si tu fais toujours de la programmation on peut te fournir des idées pour cela. Par exemple comme tu es doué pour le graphisme il nous manque un logiciel de prise en charge d'un scanner, en y incluant directement l'impression couleur utilisant Nvdi avec option calendrier, photos d'identité etc...

Je suis désolé de te décevoir, mais je ne pense pas que je me remettrais un jour à la programmation sur ST... J'ai commencé d'autre projets mais entièrement sur PC, j'ai encore la nostalgie du temps de L'Atari ST , les choses étaient beaucoup plus simples a l'époque.

Mais je préfère franchir le pas et travailler mes images en 24 bits et utiliser les techniques 3D d'aujourd'hui. J'ai encore des tonnes d'idées de jeux qui étaient techniquement trop gourmandes pour l'Atari ST ...

11) Ton site est magnifique ! Mais point de version française, serais-je le seul à te faire parler français ?

Merci, je n'ai pas changé le design de mon site depuis maintenant 6 ans et j'ai dans l'idée de lui donner un petit bain de jouvence bientôt. Mais je suis vraiment touché qu'il te plaise :)

Avant de déménager en Californie j'ai vécu 7 ans en Angleterre, c'est une des raisons pour laquelle mon site est en Anglais ; la plupart des gens avec lesquels je communiquais ne parlaient qu'anglais. Je me souviens qu'Internet n'était pas trop en vogue en France en 1997 et aucun de mes amis Français n'avaient d'Emails ou possibilité d'accéder au Net de chez eux. En Angleterre le web était partout ! Les choses maintenant ont changé et la France a bien rattrapé son retard. Je ferais sûrement une version française de mon site dès que je trouve un hébergeur me proposant plus de place…

12) Il passe très bien avec un Atari TT sous Cab en 16 couleurs avec un affichage en 640 / 480, si je comprends bien, tout est parfaitement pensé chez toi ?

Pas trop en fait... je suis surpris qu'il passe bien sur un Atari TT. J'ai toujours essayé d'utiliser des fonctions standard et de ne pas aller 'peeker' ou 'poker' dans des endroits louches. C'est peut être pour ça que Bold passe bien sur d'autres machines...

13) Le retour de STMag pour toi représente quelque chose ? Ne trouves-tu pas que les membres de l'équipe sont un peu fou de continuer la "légende" ?

Je vous félicite de continuer la "légende" et je ne vous donne que raison ! J'ai été agréablement surpris de voir que STMag existait encore et je vous remercie encore pour cela. Plus qu'un magazine, il démontre qu'une forte communauté est encore présente et ceci est fantastique !

14) Si j'en fais partie ? Ah ben oui, j'ai commencé avec l'Atari 2600 et le 800 XL, si tu veux nous rejoindre dans l'équipe tu es le bienvenu, un fou de plus !

Comme le dit notre ami Obiwan Kenobi, "Qui est le fou ? Le fou ou celui qui le suit ?"

Ce serait avec joie, mais ma vie familiale et professionnelle prennent aujourd'hui la plus grande partie de mon temps. Je collectionne aussi les vieux jeux vidéo depuis plus de quinze ans et je travaille sur quelques sites donnant des infos sur plusieurs consoles. Puis sans oublier tous mes projets d'animation et de programmation ! Une seule vie ne suffira pas...

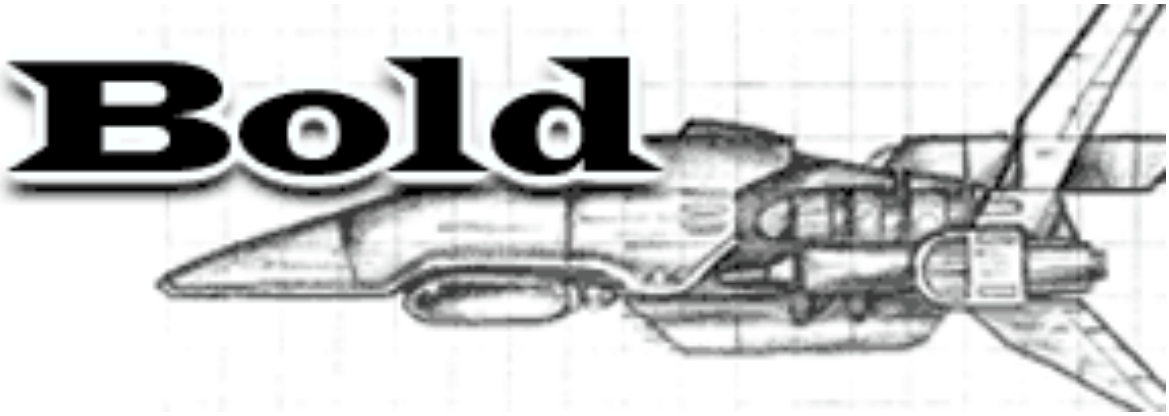
14) Est-ce que l'on aura droit à une prochaine version de Bold ?

J'ai pensé plusieurs fois de faire un Bold 2 pour le PC... mais bon, si seulement j'avais plus de temps libre...

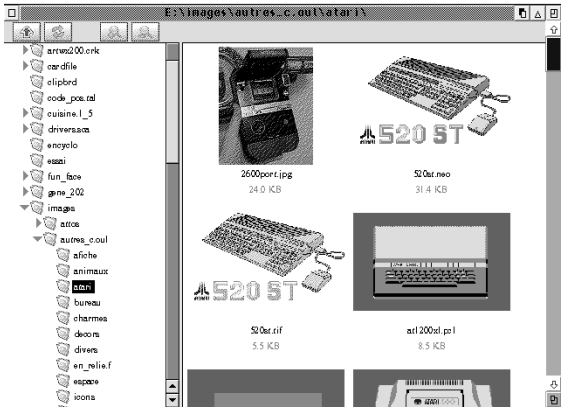
15) Merci pour avoir passer un peu de temps pour nous éclairer sur ton travail, et pour ce superbe jeu sans oublier ton site à voir absolument. Tmi

Et bien merci pour m'avoir donné l'occasion de glisser quelques mots dans STMag. Je suis encore surpris de l'accueil fait à Bold. J'ai reçu une grande quantité d'emails m'encourageant pour la sortie de mes autres titres. Je vous remercie tous pour votre support, j'ai passé la plupart de mon enfance à écrire ces jeux et le fait qu'ils soient découverts maintenant, plus de 15 ans après, et une expérience fantastique. Merci à tous et à toute l'équipe. Longue vie à STMag !!!

Interview réalisée par *Tmi*



Zview beta 5



L'avis de Tmi

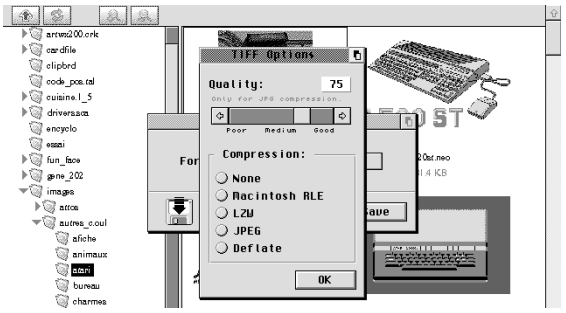
Cette nouvelle version de Zview offre quelques améliorations, par exemple : directement sur le haut de l'image, le logiciel fournit des infos concernant la taille, le nombre de couleurs et le format de l'image sélectionné, ce qui évite d'avoir à se positionner sur l'option Information.

L'option Full Screen par la touche F10 est une nouveauté, cette fonction adapte l'image à la taille de l'écran donc, peut altérer la qualité d'un grand format d'image. La qualité des images une fois décompressées est meilleure que dans la version 2, mais au détriment du temps d'affichage. Sur mon essai d'une image mesurant 751 sur 1123 avec 256 couleurs, le temps de l'option Information indique 61 secondes contre 20 avec Zview 2 mais le respect des couleurs d'origine est au rendez-vous sur un TT sans carte graphique en mode VGA 16 couleurs.

Dans cette version sont offerts des codecs à installer dans le dossier Gemsys, pour de futures applications actuellement en développement, il s'agit du fichier MEM.LDG et du dossier CODECS. Nous n'avons rien sur ces fameuses applications à venir, on vous tient au courant (Note de Strider : il y a déjà Zweather).

Les bouton redraw, zoom + et - sont maintenant affichés correctement sur TT, en revanche la flèche de retour provoque un bug faisant quitter le programme, sous Magic, TT mode VGA, bug inexistant sur la version 2.

La sélection multiple pour des effacements dans vos dossiers est permise par l'appui de la touche Shift ou Majuscule (en Français dans le texte).

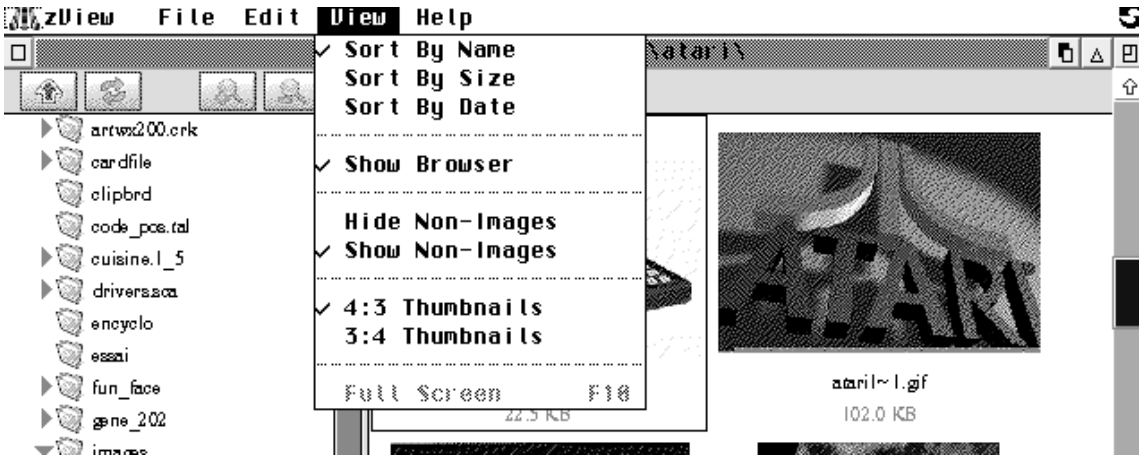


L'option *Save as*, permet désormais de sauvegarder une image dans deux formats, le JPG et le TIF avec la possibilité de choisir la qualité du résultat par le bouton Option qui correspond au taux de compression permettant un gain de place assez important (pour reprendre par exemple vos photos scannées, souvent énormes en taille), et les diffuser sur simple disquette.
Un outil en évolution constante qui mérite d'être adopté, il lui manque une option indispensable sur nos Atari, la possibilité de stopper l'affichage des vignettes, car si vous avez le malheur de choisir un dossier bourré de grosses images, aucune touche ne pourra vous sauver, il ne vous reste qu'à vous préparer un café en attendant la fin de l'affichage.

L'avis de Strider

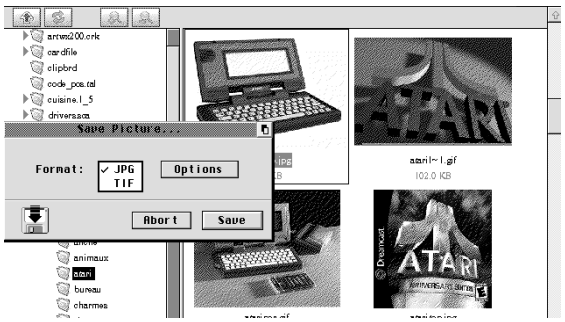
Zview existe maintenant en trois versions : 68000, 68020 et 68020-60 + ARAnyM. Au niveau des fonctionnalités, il peut relire les formats Degas, Degas compressés, JPEG, GIF, TIFF, NeoChrome, BMP, RAW, TGA, XIMG et IMG. Zview fonctionne à l'aide de plug-ins et des développeurs tiers pourraient par exemple en créer de nouveaux afin de relire d'autres formats d'images. En ce qui concerne l'interface utilisateur, les amateurs de XnView sur Linux ou Windows ne seront pas dépaysés. Le seul souci à propos de la lecture des images Degas est que Zview utilise la palette du STF au lieu de celle du STE.

Qu'en est-il des performances ? J'utilise Zview sous MiNT en mode 16 couleurs (j'ai abandonné le mode 256 couleurs à cause



d'un bug sur ma carte mère). La qualité du tramage est excellente, bien meilleure qu'avec Image Copy qui était ma référence jusqu'à présent. Zview met 1,8 seconde pour décompresser et afficher une image de 144 Ko en 627 x 457, tandis que Image Copy a besoin de 3 secondes. Sous TOS 4.04, il n'y a rien d'anormal à signaler, tout fonctionne comme sous MiNT.Alors s'agit-il d'un logiciel exempt de défaut ? Non, pas encore. Comme l'a fait remarquer Tmi, il est impossible d'arrêter l'affichage des vignettes, ce qui est gênant, même avec une CT60. En outre, il n'est pas possible d'imprimer les images : cette fonctionnalité est prévue mais elle apparaît en grisé dans le menu déroulant.

Pour conclure, Zview est un logiciel encore jeune, mais très prometteur. A long terme, il risque de détrôner ses concurrents tels que Image Copy, d'autant plus que son auteur prévoit de gérer les appareils photo numériques.



Des jeux GEM en True Color

L'ensemble de ces jeux a testé sur powermac G4 sous environnement MagiCmac.
Programmes de Patrick Maury - patrick.maury@free.fr
(bibliothèque XGem et routines graphiques de Eric Reboux)

Remarque : Sokoban et demineur fonctionnent en truc color et en 640 par 480 minimum alors que Mahjong et Boulderdash usent du 800x600 au minimum et toujours en true color.

Mahjong v 0.5
beta du 10/12/2004

Pour ceux qui ne connaissent pas ce type de jeu, sachez qu'il s'agit d'un jeu de société d'origine chinoise très ancien. Il utilise des sortes de dominos (appelés tuiles) placés et empilés dans un tableau de façon à matérialiser un signe du zodiaque chinois, un animal, un idéogramme, etc.

Avec le temps il existe de nombreuses variantes mais le principe de jeu est là.

Une partie est constituée de 144 dominos disposés sur cinq épaisseurs. L'objectif du jeu est d'éliminer l'ensemble des dominos dans le moins de temps possible. Il y a quelques règles de base à connaître, très bien expliquées dans la notice en ligne disponible une fois le jeu lancé.

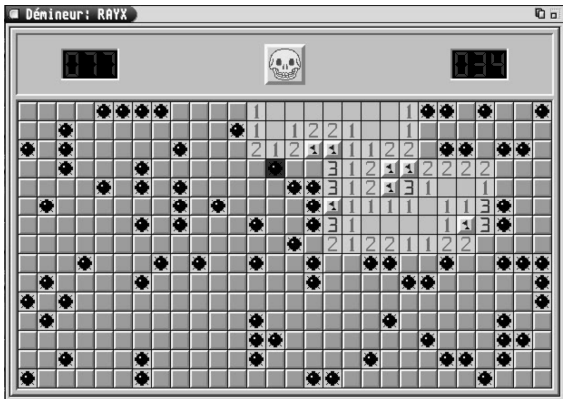
La réalisation de cette adaptation est excellente. La qualité graphique est vraiment très bonne et l'on prend vraiment plaisir à jouer.

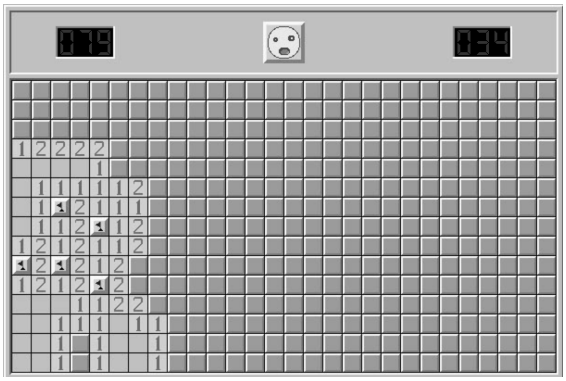
Deux variantes : solitaire et tournoi. La seule différence est qu'en tournoi le temps est limité avec un compte à rebours de 13 minutes seulement. Autant que les premières parties auront bien du mal à être conclues surtout si comme moi vous ne prenez pas le temps de lire les règles du jeu avant de vous y mettre !

A consommer sans modération car le concept du jeu est très accrocheur.

Démineur

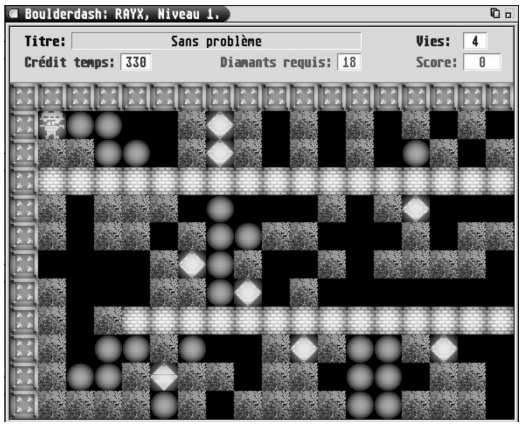
Excellente adaptation que celle-ci. Elle reprend très fidèlement le principe du démineur de Windows (arg, je m'étouffe en prononçant ce mot ...). La réalisation est très bonne. On ne peut cependant que regretter un manque d'options qui permettrait de choisir son nombre de mines, la taille de l'aire de jeux (ici seuls deux choix sont possibles : mini-démineur et démineur normal). Ce serait bon de lorgner du côté de CocoaMines sur mac os x.



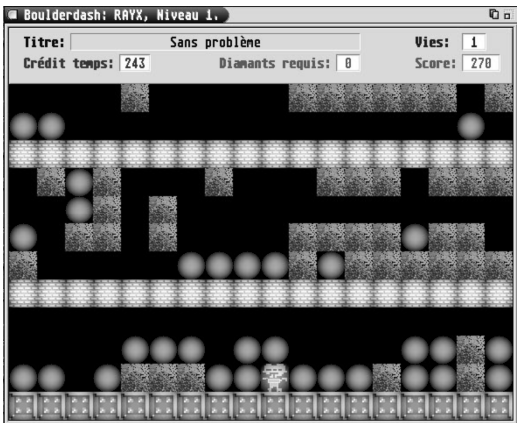


Boulderdash v0.1

On ne présente plus ce célèbre jeux des années 80. Son adaptation est fidèle à l'esprit du jeu avec une absence de scrolling (on avance par saccades : on se croirait sur Colecovision !). La maniabilité est bonne et l'action s'accommode bien du jeu sur clavier.



La réalisation est donc sobre mais efficace. Graphiquement il n'y a pas d'exploit technique mais c'est clair et précis. Le jeu est cependant plus dur que la version originale la faute à une difficulté mal dosée. En effet, dès le premier niveau vous pouvez rapidement vous trouver coincé, bloqué sans rien pouvoir faire. Le compteur temps diminue mais c'est long quand on ne peut plus rien faire ! Il aurait peut-être fallu mieux étudier la structure des niveaux ou bien inclure un mode "replay" à la Sokoban permettant de reprendre au début du niveau sans devoir quitter le jeu.



A noter que l'auteur présente cette version en tant que "test de jouabilité", ce qui explique peut-être cela.

Sokoban

Jeu de "pousse-caisses" qui a connu un nombre incalculable d'adaptations. L'avantage de cette version est qu'elle est 100% Gem et que compatibles et émulateurs devraient s'en accomoder sans mal. Le jeu est fidèle à lui-même : il faut pousser des boules (et non des caisses) sur les emplacement prévus à cet effet. Plus facile à dire qu'à faire puisque vous risquez de vous retrouver souvent coincé avec impossibilité de déplacer la maudite boule. De quoi les avoir, les boules !

RayXambeR

Jaguar Connexion 2005

Une nouvelle fois, les organisateurs de la Jaguar Connexion ont réussi leur pari avec une organisation parfaite pour cette convention qui prend de plus en plus d'ampleur à chaque édition (près de 100 participants cette année).

Stand Pocket avec les Lynx I et II et pleins de jeux !

Stand 16-32 System, de l'alternatif à gogo

Si ce sont bien sur les consoles qui ont la part belle lors de la Jaguar Connexion, traditionnellement, les ordinateurs Atari sont toujours bien représentés. Ce fut l'occasion de voir une version presque finale de Pooz (Cooper/Paradize déjà auteur du jeu Manga Puzzle), une ambitieuse adaptation du classique Zoop à laquelle plusieurs noms connus de la scène démos française ont participé (Exocet et ST Survivor pour les graphismes, DMA pour les musiques). Bref, un futur hit en puissance.

Vue aérienne sur la salle

Un autre jeu très attendu, c'est la version GEM de Dungeon Master. Rajah Lone présentait une nouvelle version 0.18 de son jeu, la dernière avant l'apparition des monstres et force est de constater que pour ceux qui avaient un ST en 87 et bavaient d'impatience devant les photos de Dungeon Master, l'histoire se répète. Le jeu est toujours aussi addictif, et l'interface GEM proposée par Rajah le magnifie encore plus.

Fredifredo au premier plan, au fond le stand Falcon

Coté bonnes nouvelles, en voici une pour ceux qui attendent depuis 10 ans le jeu H2O du groupe de demomakers EKO. Ce jeu qui était terminé n'a malheureusement jamais été diffusé en dehors du cercle restreint des béta-testeurs. Maintenant, tous les auteurs ont donné leur accord à une diffusion via Internet de leur jeu. Pour y avoir joué, ce jeu est une véritable bombe (à eau ?), et nous allons tous regretter d'avoir attendu 10 ans pour pouvoir en profiter. Cette Jaguar Connexion fut également l'occasion de voir les prochaines productions du groupe Cerbral Vortex, tel Poong (un pong à 8 joueurs simultanés exploitant à fond les capacités du Falcon) ou le très attendu Topaze (éditeur de map). Coté démos, rien de nouveau, mais la démo Beams fait toujours son effet, et l'esprit karaoké était bien adapté à cette JC très musicale.

Le stand 16-32 System de Nick Harlow

Une vue générale prise depuis l'estrade

Stand Nuon

L'actualité sur Jaguar était un peu moins importante que l'année dernière, mais il a tout de même été possible de jeter un œil sur les futurs JagWorm, Eerivale et Reversi. Si JagWorm n'est en aucun point impressionnant, Eerivale propose des graphismes un peu plus travaillés mais l'interface n'est pas encore finalisé (il s'agit d'un jeu à la Myst). Reversi attire l'œil par ses superbes graphismes signés Duranik. Malheureusement, le jeu est un poil lent pour le moment. Espérons que M. Domin corrige ce "détail" d'ici la version finale. Par contre, du même auteur, il n'était pas possible de voir le prometteur Clicks. Mais ce n'est que partie remise.

Stand Nintendo à côté du stand Sega

Au contraire, l'actualité Lynx commence à prendre de l'ampleur avec l'arrivée de nouveaux développeurs. Plusieurs jeux en développement étaient présentés, en particulier Zonic (Tailchao) qui s'annonce sous les meilleurs auspices. Coté français, plusieurs petits jeux BLL (à télécharger vers la Lynx) ont été créés récemment. Ce fut pour moi l'occasion de présenter la nouvelle version relookée quasi-finale de Space Lock, ainsi que Space Shoot.

Du jeu N-Gage comme s'il en pleuvait !

Comme d'habitude, toutes les consoles (des premiers Pong à la X-Box) étaient représentées et disponibles en libre service. Il était ainsi possible de tester les nouvelles consoles portables, et les 2 PSP présentes auront certainement convaincu plus d'un futur acheteur.

Mais comme l'année dernière, c'est la démo d'Alice Dreams (Patbier & Poche /Alice Team) qui aura littéralement emballé l'assistance et c'est avec impatience que le jeu complet est attendu par tous les participants.

Côté du stand 16-32 System, de l'Atari en vente

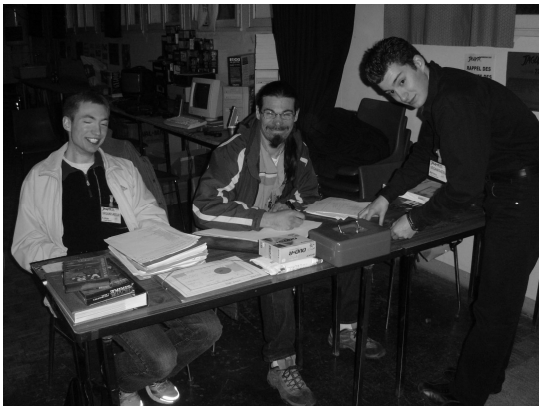
Le stand 3Do à Topper, il y avait de quoi voir !

Que serait la Jaguar Connexion sans concours ? Cette année, l'heureux vainqueur est reparti avec un Nuon, après avoir triomphé de ses adversaires tout au long des 4 épreuves (QCM, Warlords sur VCS, Street Fighter 2 sur SNES et Tempest Duel sur Jaguar). D'autres concours, sur Tetris Attack (SNES), Bust A Move 4 (Dreamcast) ou Match of the Millenium (Neo Geo Pocket) ont également été organisés spontanément durant le week-end.

Une partie du stand de vente située sur l'estrade

Voilà, la Jaguar Connexion 2005 est terminée, un week-end fabuleux dans une ambiance chaleureuse, une organisation sans failles jusqu'aux moindres détails (navettes gare et hôtels, buffet à volonté…), que dire de plus sinon vivement la prochaine !

Fadest



L'accueil de la JC. Ici, Florian, Xirius_Thir et Arethius

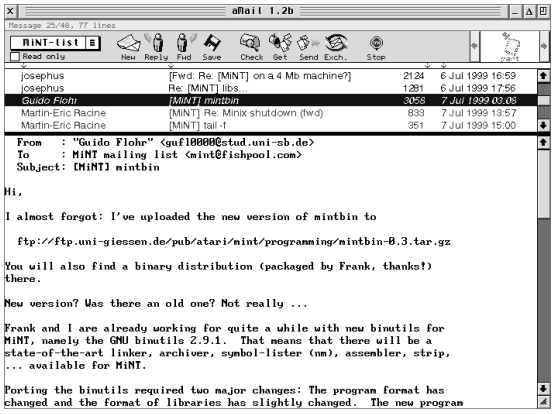
LBM41 présentant la Cuttle Card 2 sur 7800

Alice Dreams demo 3 par Poche et Patbier

Tournoi Warlords sur VCS2600

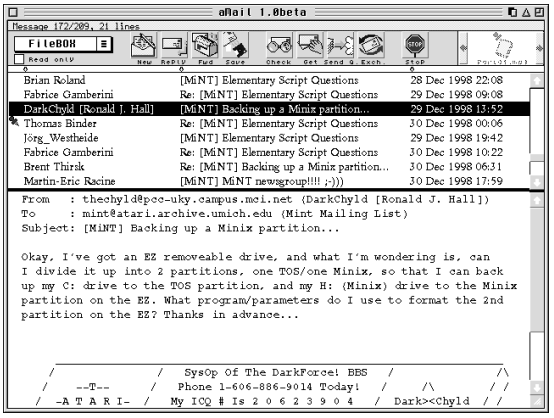
Utiliser les fontes vectorielles dans AMail

Il suffit d'installer un programme nommé "Calvino" dans le dossier "Start" de MagiC. Calvino est téléchargeable sur : www.haun-online.de/Atari/Software/calvino.lzh. Pour les liens, Urlserv (par les auteurs de Amail d'ailleurs) fera des merveilles. Il suffit de spécifier le chemin de celui-ci dans Magx.inf (par exemple : URLSERVER=c:utilsurlsrvurlsrv.app) et d'éditer le fichier urlsrv.cfg en indiquant les chemins des différents programmes (Cab ou Highwire pour http ; Aftp pour le ftp ; etc.)



Enfin, pour avoir une fin de ligne fixée à 72 (ou autre selon votre choix) caractères dans l'édition des mails, il suffit d'utiliser Qed 4.xx ou 5.xx et d'aller dans le menu "options", puis "local". Par le menu déroulant se trouvant à droite de "pour les fichiers", selectionnez "modifier" et ajoutez l'extension de fichiers "txm" (le format de Amail). Sélectionnez ensuite ce format et cochez les cases "justification" et "à l'insertion" dans l'encadré "mise en page". Entrez enfin le nombre de caractères souhaité dans "longueur de ligne". Validez par "ok" et n'oubliez pas de sauver les options. Voilà, vous vous trouvez avec le plus puissant mailer gratuit sur Atari. Remarque : pour les utilisateurs de MagiC 4, il faut penser à installer le programme XMENMGR.PRG dans le dossier START de MagiC. C'est ce programme qui gère les menus étendus indispensable à Amail.

Bidou



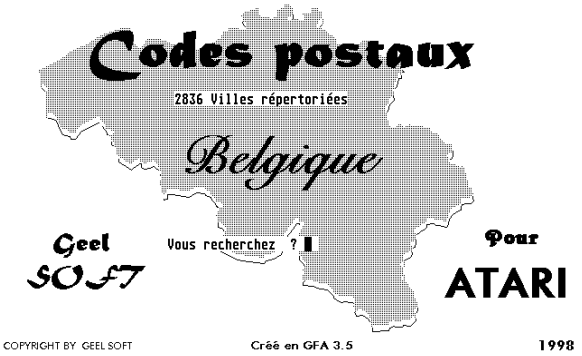
Code poste

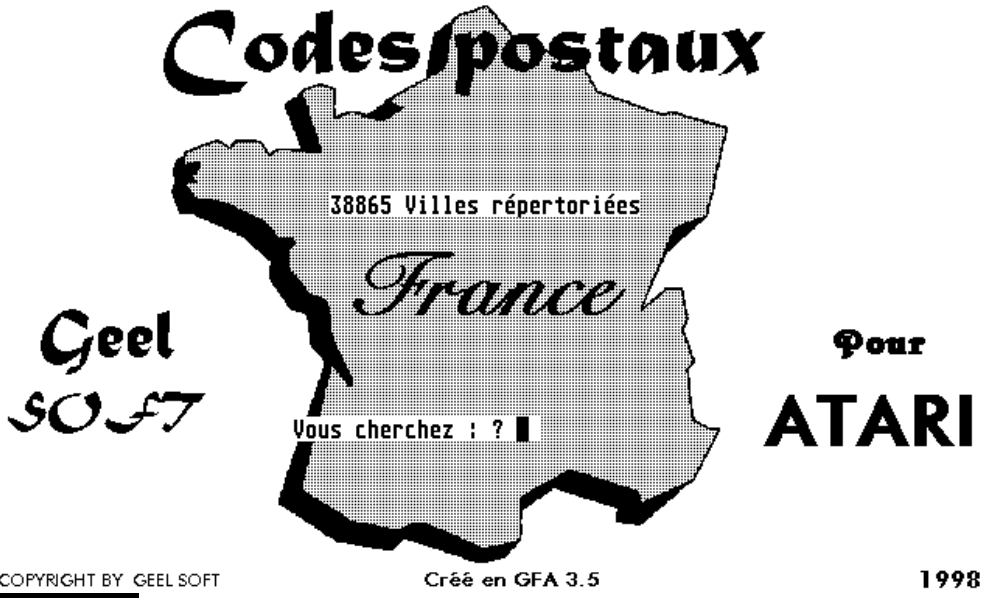
de chez Geel soft à prendre ici sous le nom "codepostal.zip"
ftp://chapelie.rma.ac.be/atari/

Et voici un programme original ! Il permet tout simplement de trouver un village ou une ville par son code postal, ou l'inverse. Ce programme n'offre donc, que deux possibilités de recherche, et reste cependant très pratique pour trouver le code qu'il vous faut parmi les 38865 villes répertoriées, pour peaufiner l'écriture d'une adresse.

Un seul champ pour entrer sa recherche soit par un code postal pour avoir la ville, soit par le nom de la ville ou village pour trouver le bon code postal/ L'écran présente soit une carte de France soit une carte de Belgique et ses 2836 villes répertoriées, ceci étant dû au fait que l'auteur de ce programme est belge. En tapant par exemple Paris, tous les codes postaux s'affichent. Il est étonnant de constater parfois qu'il existe bon nombre de villes portant un même nom. Ce programme fonctionne uniquement en Haute résolution ST, sur Falcon et TT sous Tos, dommage qu'il ne puisse pas se placer en accessoire.

Tmi



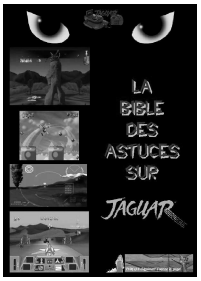


Tous nos tarifs comprennent les frais de port pour la France métropolitaine uniquement.
Autres destinations : nous contacter.

NEC : la totale
Volume 1
TOUT sur les consoles NEC (PcEngine, SupergraphX et Pc-FX).
16 € (Port compris)

NEC : la totale *Volume 2*
Ill est là! Pour une somme rondelette, 10 €, faites à nouveau le plein d'infos, d'astuces, d'insolite, de solution, de jeux non édités, etc. Le rêve éveillé !

Hors Série
100% ATARI
Tout sur les consoles de la grande firme.
8 € (7 € pour les déjà abonnés)
Voir détailles en page 18



La Bible des astuces Jaguar
Toutes les astuces Jaguar recensées dans ce recueil.

4 € (Port compris)

[REVIVAL]
- 1 n° = 4,5 €
- Abonnement 4 n° = 16 €
Anciens numéros : nous contacter par mail. Réduction importante envisageable.

[STMAGAZINE / REVIVAL]
- Double abonnement 4 n° STMagazine + 4 n° ReVival = 30 €
(n'oubliez pas en plus 1 € d'adhésion à l'association)

[STMAGAZINE]
- 1 n° de STMagazine = 4 €
- Abonnement de 4 n° = 15 €
- Hors Série spécial 20ans Atari ST : 9€
- STMagazine n°132, 133, 134, 135, 136 version anglaise : à acheter en ligne chez 16/32 systems

Anciens numéros :
- AtTOS - pack (7 numéros) : 25 €
- STMag (pack 8n°) n°129 à 137 (inclus) : 32 €
- Pack AtTOS + STMag 129 à 137 = 55 €

CONTACTS
Pour nous contacter personnellement, poser des questions, exposer un problème, etc.
Un seul email : **rayxamber@acbm.com**

Bold / Interview L. Kermel

Outline 2005

"Aliene" par C-Rem

An Eskimeau Experience sur CT60

Mahjong v 0.5

jaguar Connexion 2005

Zview (Falcon)

Boulderdash v0.1

Démineur